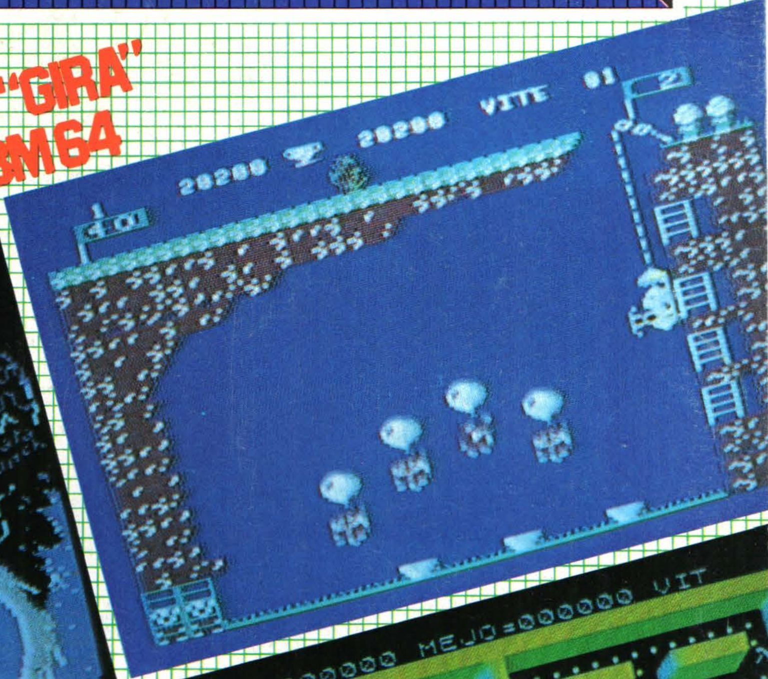
MENSILE - ANNO 1 - N. 3

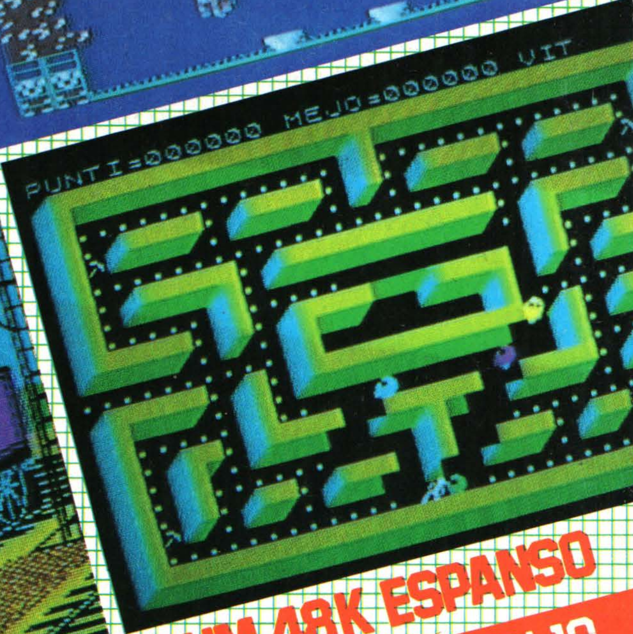
SPECIAL PROGRAM

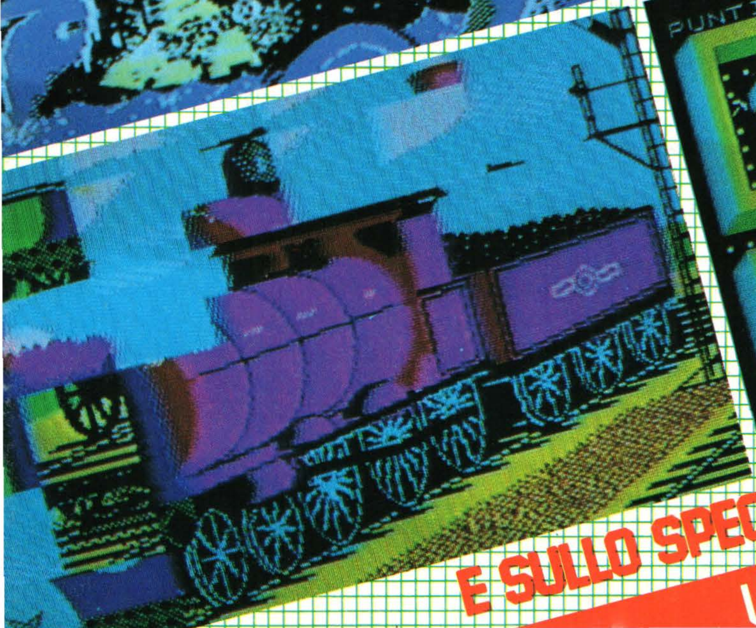
32 PAGINE A COLORI

L'UNICA RIVISTA CHE "GIRA" SUL COMMODORE CBM 64









E SULLO SPECTRUM 48K ESPANSO

UNA CASSETTA CON 10 VIDEOGIOCHI

Dir. Resp. Elvio Fantini
Edizione Societa' SIPE srl. - via Koristka, 8 - 20154 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano N. 278 del 2-6-84 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano 32; Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello
Copertina e impaginazione - Alessandro Migliazza
Esecutivi e fotolito - GRIMM - Milano

I numeri arretrati di PROGRAM o anche altre copie supplementari che il lettore non trovasse nella sua edicola possono essere richiesti direttamente alla SIPE, via Koristka 8, 20154 Milano allegando un vaglia postale o un assegno di lire 12.000.

COMPUTER SOTTO IL SOLE

Cari amici siamo di nuovo insieme anche se la voglia di mare dopo una primavera pazzerellona è talmente forte che forse la tentazione di dedicare qualche ora al nostro amico computer non è più così forte. Il solo fatto che però stiate leggendo questa rivista è la dimostrazione che quando vi si offre qualcosa di interessante su Rem e Rom sapete dimenticare solleone e piscina. Ma veniamo al dunque. In questo terzo numero di Special Program abbiamo voluto dare spazio ai due nostri amici computer: Spectrum a 48K e CBM 64 si dividono quasi equamente le pagine anche se qualche lettore ci ha rimproverato di privilegiare lo Spectrum. Niente di più falso anche se abbiamo notato una maggior propensione dei lettori a partecipare al nostro concorso con programmi per il computer di Zio Clive. Sveglia Commodoristi, fateci vedere di cosa siete capaci. Intanto gli Spectrummaniaci potranno godersi come sesto gioco in omaggio una splendida utility che pare uscita da una importante software house inglese ma che invece, ve lo possiamo assicurare, è italianissima. Abbiamo cercato poi di offrirvi una scelta molto varia di giochi, dando più spazio alla fantasia che ai maniaci dello «spara lesto, spara a tutto». Nei prossimi numeri contiamo di stupirvi con una vera primizia. Se avrete l'accortezza di andare in edicola alla fine delle vostre ferie avrete veramente una bella sorpresa. Ciao!

PER CHI HA IL COMMODORE CBM64

In caso di difficoltà a caricare tutti i programmi, quelli della rivista ma anche gli altri bisogna provare a pulire la puleggia in gomma e la testina del registratore con alcool e Cotton Fioc. Poi se i problemi rimangono si deve provvedere alla regolazione dell'azimut del vostro registratore agendo sulla apposita vite di regolazione.

PER CHI HA LO SPECTRUM 48K ESPANSO

Come potete ben vedere il caricamento dei programmi avviene con estrema facilità. Se siete alle prime armi come computermaniaci non preoccupatevi e seguite le istruzioni del manuale. Se poi in alcuni giochi non leggete "ferma il nastro" o "aziona il registratore" vuol dire che nel programmare il gioco non c'erano più bytes per colori e suoni a disposizione e abbiamo preferito dare più spazio ai giochi che a inutili istruzioni. In questi casi fermate il registratore quando il gioco parte e fatelo ripartire quando volete riprendere con il gioco successivo.

IN QUESTO NUMERO

SULLA CASSETTA



CBM 64 LATO A



1
LA MINIERA
Recuperare senza annegare



2
FANTOMAS
Un Pacman molto diverso



3
L'IMPERO
Guerre stellari



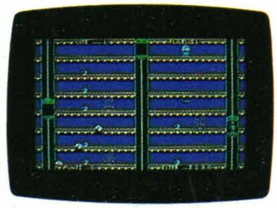
4 ORSACCHIOTTI
Colpire i palloncini



5
HAMBURGER
Sale e pepe per le frittelle



SPECTRUM LATO B



1
LA MINIERA
Recuperare senza annegare



2
FANTOMAS
Un Pacman molto diverso



3
PUZZLE
Schermate da ricomporre

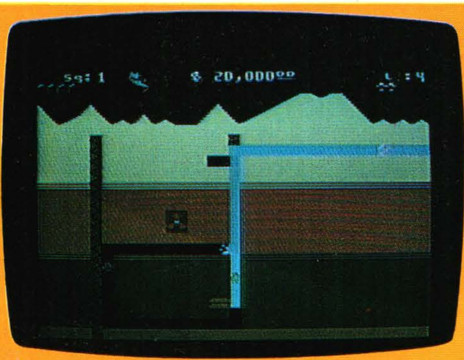


4 BOUNTY KILLER
Lo sceriffo non perdona



5
L'ORSO
Una macchina a corrente

LA MINIERA



CBM 64



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Siamo immersi nelle profondità di una vecchia miniera quando scoppia una bomba che travolge ogni difesa e riempie d'acqua le condutture. Bisogna salvare il salvabile senza annegare. Nello Spectrum ci sono gli ascensori ma anche i mostri.

TASTI

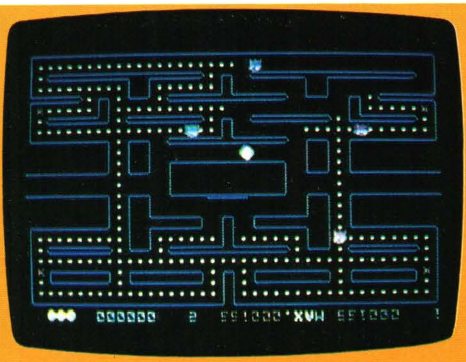
CBM 64

Tasto	Funzione
JOYSTICK	porta I
F 7	parte
SPACE	pausa

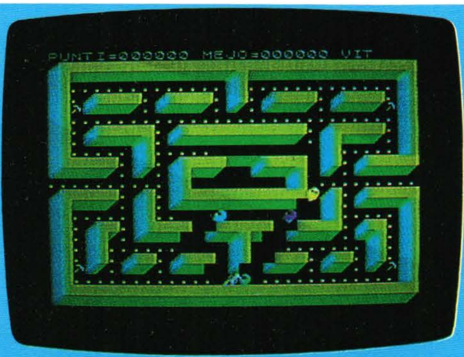
SPECTRUM

Tasto	Funzione
Ø	sale ascensore
O	scende ascensore
1	uomo sinistra
2	uomo destra
H	pausa

FANTOMAS



CBM 64



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Pacman ha pensato bene di travestirsi e di presentarsi con la stessa filosofia ma con altri vestiti ai suoi innumerevoli fans. Stavolta i fantasmi sono più cattivi che mai e nello Spectrum il nostro simpatico amico si muove e mangia in tre dimensioni.

TASTI

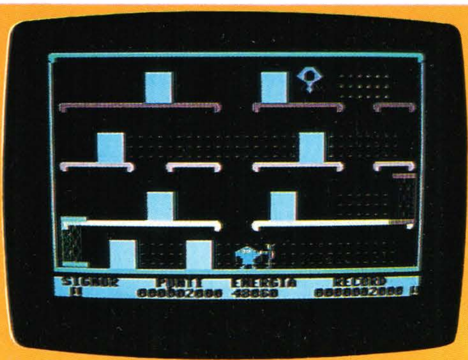
JOYSTICK

I	alto
J	sinistra
K	destra
M	basso
1	singolo
2	doppio

Z	sinistra
X	destra
P	alto
L	basso

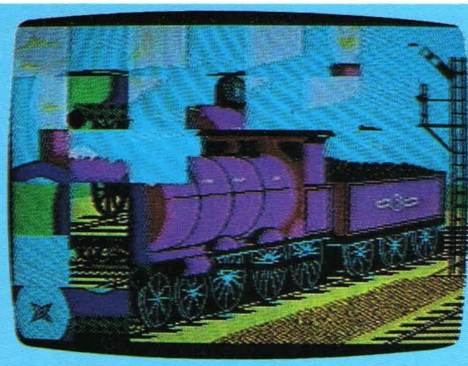
ridefinibili a piacere

L'IMPERO



CBM 64

PUZZLE



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

L'IMPERO: Il clima è quello magico delle Guerre stellari. Anche qui l'astronave si infila in un cunicolo di morte. Tre fantastiche dimensioni.

PUZZLE: Due bellissime schermate per un gioco davvero intelligente. Il segreto è saper lavorare sullo schermo come se fosse un tavolo.

TASTI

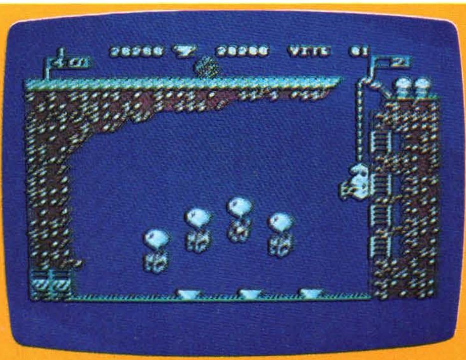
L'IMPERO (CBM 64)

JOYSTICK	porta 2
F3	nuovo gioco
F1	singolo
F7	doppio - parte
1/3	livelli

PUZZLE (SPECTRUM)

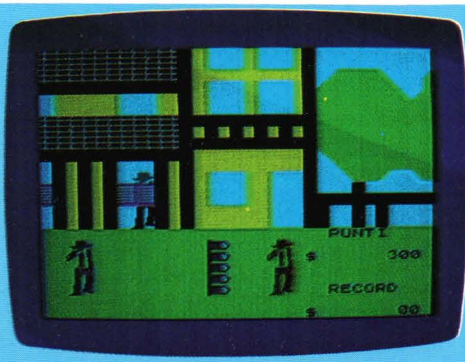
5	sinistra
6	sotto
7	sopra
8	destra

ORSACCHIOTTI



CBM 64

BOUNTY KILLER



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Gli orsacchiotti prendono il loro palloncino e volano in cielo. Dobbiamo colpirli con arco e frecce prima che ci tirino addosso lo schermo.

Lo sceriffo della città senza nome difende gli interessi dei cittadini dai banditi dalla pistola facile. Sei soli colpi in canna da sparare.

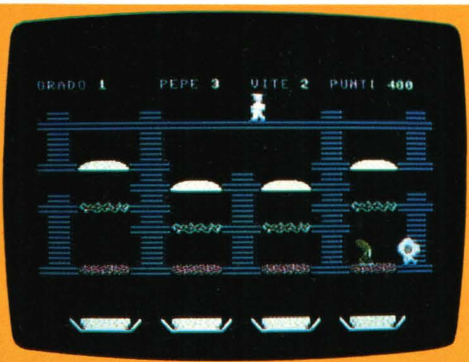
TASTI

JOYSTICK	porta 1
SPACE	pausa
F1	riparte
F3	giocatori

I/0	sguardo in alto
Q/T	sinistra
Y/P	destra
A/ENTER	basso
CAPS SHIFT/SPACE	fuoco

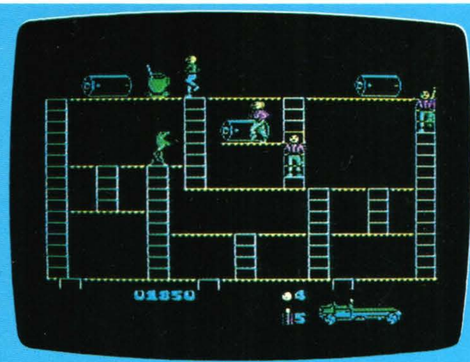
istruzioni dettagliate nel programma

HAMBURGER



CBM 64

L'ORSO



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Hamburger: Il vecchio Burger Time ha fatto scuola: Baldo deve correre in cucina dandosi da fare con il pepe e gli altri ingredienti.

L'Orso: Un simpatico orso e un uomo si contendono le batterie che fanno funzionare l'auto. Nel pasticcio ci sono anche latte e cappuccini.

TASTI

Hamburger (CBM 64)

JOYSTICK	porta 2
CTRL	pepe
Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra
F1	parte

L'Orso (Spectrum)

Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra



MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI!

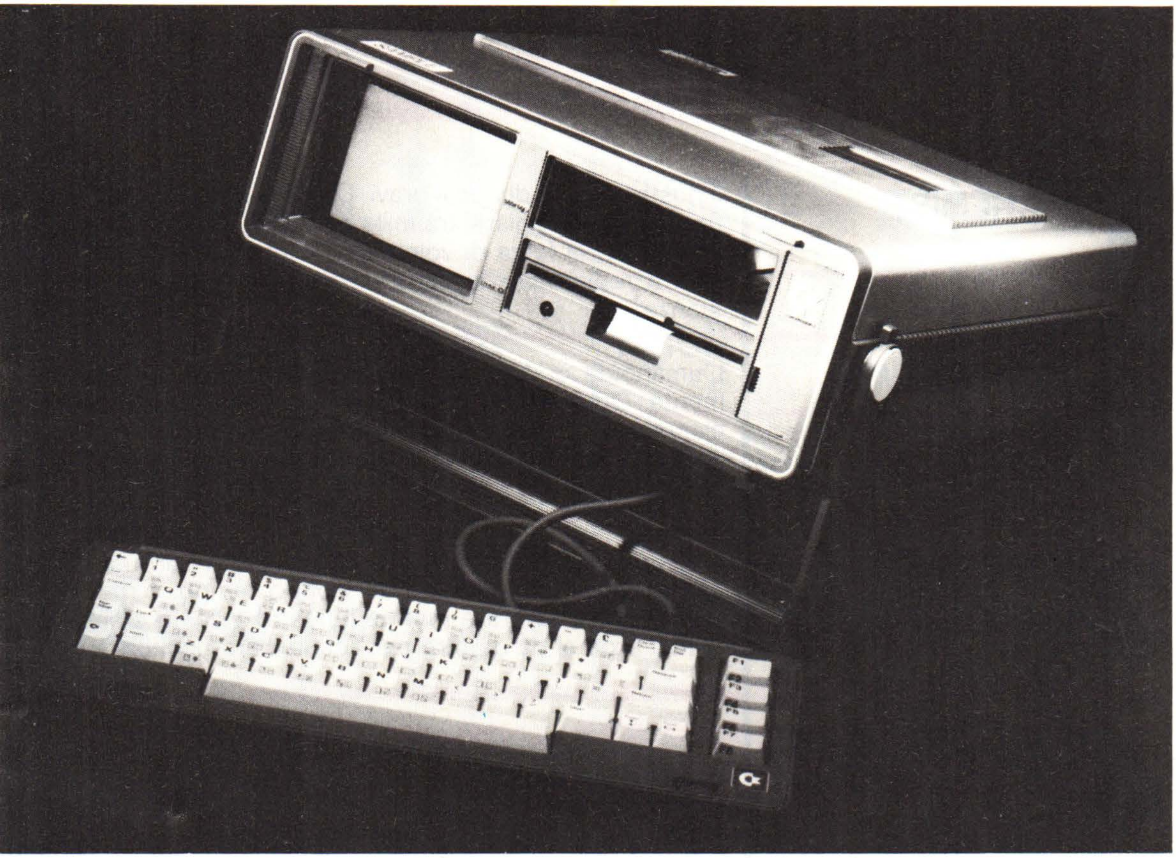
PROGRAM è una rivista che ama il "dialogo". Lo sapete.
Per questo motivo vi vogliamo presentare
anche giochi fatti da voi per Program.
Mandateci quindi i vostri programmi su cassetta.
Se poi vorrete aggiungere il listato meglio.

IN REGALO

A tutti coloro che ci avranno mandato un programma (cassetta più listato) Program risponderà sulle colonne della rivista. Al più bel gioco pubblicato 150.000 lire, al secondo 100.000, al terzo 70.000. Cassette e listati non pubblicati non saranno restituiti.

L'UFFICIO CON LA MANIGLIA

Le prime categorie ad appropriarsi del personal computer e a impiegarlo come strumento di lavoro sono state quelle tradizionalmente più dinamiche e attive come ad esempio i manager, gli imprenditori e i professionisti di successo. Ciò è avvenuto perché un calcolatore rappresenta un aiuto indispensabile qualora si desideri trasformare rapidamente un'idea in un qualcosa di concreto, sia esso un testo, un rapporto o un vero e proprio progetto e, per motivi di tempo o di riservatezza, non si desideri avvalersi dei collaboratori tradizionali come le segretarie, le dattilografe e i disegnatori.
Il personal è diventato talmente utile per chi ne fa uso che quest'ultimo, una volta lontano dal proprio ufficio, rischia di trovarsi in gravi difficoltà.
Per soddisfare le esigenze di chi deve spostarsi frequentemente e non voglia tuttavia rinunciare al proprio «asso nella manica» la Commodore ha realizzato un nuovo modello di calcolatore portatile, lo SX-64, chiamato anche, con un chiaro riferimento al pubblico a cui è destinato, «Executive».
Questa macchina racchiude in sé tutti i pregi che hanno fatto del Commodore 64 uno tra i computer più versatili e diffusi del mercato, con in più il grosso vantaggio della facile trasportabilità, di un peso ridotto e di un basso prezzo (2.350.000+IVA).
In un involucro a prova di urto di 35 per 40 per 15 centimetri trovano infatti posto, oltre al microprocessore e a 64 Kilobyte di RAM, un monitor a colori ad alta risoluzione da cinque pollici, un altoparlante per gli effetti sonori e un floppy disk da 160 Kilobyte (due floppy per 320 Kilobyte totali nella versione DX-64).
La tastiera, ergonomica e a profilo ribassato, è invece parte integrante del coperchio, mentre la maniglia di trasporto diventa un supporto che permette di orientare la macchina secondo l'angolazione desiderata.
Date le dimensioni paragonabili a quelle di una 24 ore l'Executive può essere trasportato praticamente ovunque, e mettere a disposizione dell'utente le sue notevoli capacità di elaborazione in



qualsiasi luogo esista una presa di corrente.
Lo SX-64 è inoltre completamente compatibile con tutto il software in commercio per il Commodore 64 e consente quindi la risoluzione di qualsiasi problema.
I programmi disponibili per il 64 e l'Executive più interessanti per l'uomo d'affari sono, oltre alle varie gestioni e fatturazioni, il Superbase (archivio multiuso), il Calc Result (spreadsheet estremamente potente) e numerosi pacchetti di «business graphics», che trovano nell'alta risoluzione della macchina (320 per 200 punti) il complemento ideale.
L'Executive, munito del programma «Easy Script», si presta molto bene anche alla elaborazione dei testi (word processing), in quanto il monitor ad alta risoluzione consente di lavorare per lunghi periodi senza stancarsi, aiutato anche dal fatto che è possibile in qualsiasi momento scegliere la più riposante tra le 4096 combinazioni di colore di testo, bordo e sfondo disponibili.
La versatilità di questo calcolatore è ulteriormente incrementata dal fatto che esso può collegarsi a tutte le periferiche del 64 normale (stampanti, plotter, tavolette grafiche, eccetera) e, tramite una interfaccia IEEE 488, anche a tutti gli accessori impiegati dai sistemi per ufficio Commodore, come memorie a disco rigido e stampanti ad alta qualità.
Un altro punto di forza dell'Executive è rappresentato dall'estrema diffusione del suo parente strettissimo il Commodore 64.
Tutti i programmi e le elaborazioni generate tramite Executive, infatti, possono essere utilizzate anche dal 64 presente nelle abitazioni o negli uffici.
Il manager o il professionista che dispongono di un SX-64 possono quindi preparare rapporti, studi, grafici o elaborazioni in qualsiasi luogo e in qualsiasi momento, e far avere alla propria segretaria il dischetto con le informazioni, la quale provvederà ad eventuali stampe, plottaggi o ulteriori interventi sul 64 fisso dell'ufficio, usufruendo in tal modo con una spesa modesta di tutti i vantaggi di un vero e proprio sistema integrato di «office automation».

LE NOSTRE CLASSIFICHE

1 ALCHEMIST

Il nostro eroe è di quelli bravi. Lo aiuta una grafica superba a destreggiarsi tra mille pericoli e insidie. Ma se il mago ha la forza di volontà e il dito veloce può farcela a recuperare le varie pergamene nelle diverse stanze.

2 ANDROID TWO

L'umanoide di Android One si è sviluppato ulteriormente. Qui deve affrontare non più una centrale nucleare ma un labirinto enorme che cerca di tenerlo dentro a vita. Bellissima la grafica e avvincente il gioco.

3 MANIC MINER

Il nostro Willy cerca le prove di una civiltà perduta in una miniera abbandonata da troppo tempo. I robot continuano a lavorare mentre il nostro piccolo e simpatico eroe si dà da fare per accumulare ricchezza.

4 DRAGONS BANE

È un'avventura mitica in tre dimensioni: siamo nel profondo delle segrete del castello di Earthstone dove draghi, vampiri, sfingi, zombi, scheletri e terribili grifoni ci vogliono impedire di salvare l'amata principessa.

5 FRED

È il nome di un simpaticissimo archeologo che è capitato in un labirinto-cripta. La tomba del Faraone può essere anche la sua: il tesoro è protetto dalle mummie. I caratteri sono giganti come i problemi di Fred che si arrampica e spara per sopravvivere.

6 PI BALLED

Un mite omino è su una specie di piramide. Deve saltare per colorare i vari schemi: ci sono due tipi di mostriciattoli. Quelli cattivi da schiacciare e quelli buoni che lo aiutano. Occhio a saltare sull'ascensore.

7 CHEQUERED FLAG

Il più avvincente dei giochi di formula Uno. Si è alla guida di un bolide che gira più o meno velocemente sui principali circuiti mondiali. Attenzione ad usare i freni e il volante. L'uscita di pista è l'evento più probabile.

8 3D TANK

Una mitica battaglia di intelligenza oltre che di riflessi tra la vostra mente e il computer. L'artiglieria pesante di cui disponete può fare a pezzi i carri armati nemici che tentano di attraversare il ponte.

LA CLASSIFICA DI YOUR COMPUTER

1	ATIC ATAC	ULTIMATE	SPECTRUM
2	CHEQUERED FLAG	PSION	SPECTRUM
3	COLONY 7	SYSTEM 3	ATARI
4	CRAZY KONG	INTERCEPTOR	VIC 20

LE MIGLIORI "UTILITY"

1	**VU CALC**	Un foglio elettronico suddiviso in numerose righe e colonne. Il video è una finestra su cui si può memorizzare ciò che si vuole. Molto utile per qualsiasi tipi di applicazione che può essere ricondotto a tabella.
2	**VU FILE**	Con questo programma si può creare una struttura di files, cioè il record con la denominazione dei campi e dimensioni di ciascun campo. Si può aggiungere, modificare e cancellare tutto ciò che si vuole.
3	**MELBOURNE DRAW**	Grafici colorati e figure sullo schermo. I grafici computerizzati creano ogni illusione o figura che la nostra fantasia ci mette in condizione di pensare. Centinaia di applicazioni tecniche e planimetrie.
4	**ZEUS ASSEMBLER**	Si tratta di un fantastico assembler monitor che ha caratteristiche eccezionali. È una proposta per i veri intenditori di programmi che vogliono e sanno lavorare sull'assembler Z80. Possibilità enormi per i più bravi.

COMPUTERMANIACI
CHE AVETE ACQUISTATO
QUESTO BELLISSIMO SPECIALE

PROGRAM

RICORDATEVI
CHE OGNI MESE
È IN EDICOLA

L'UNICA RIVISTA ITALIANA A TRENTADUE PAGINE
CHE GIRA SUI VOSTRI COMPUTER

SONO 32 PAGINE DI GIOCHI, UTILITY, CONSIGLI,
PIÙ I LISTATI DI ALCUNI DEI GIOCHI
PIÙ BELLI PER LO SPECTRUM E IL VIC 20

NON POTETE ASSOLUTAMENTE
DIMENTICARVI DELL'APPUNTAMENTO
MENSILE CON

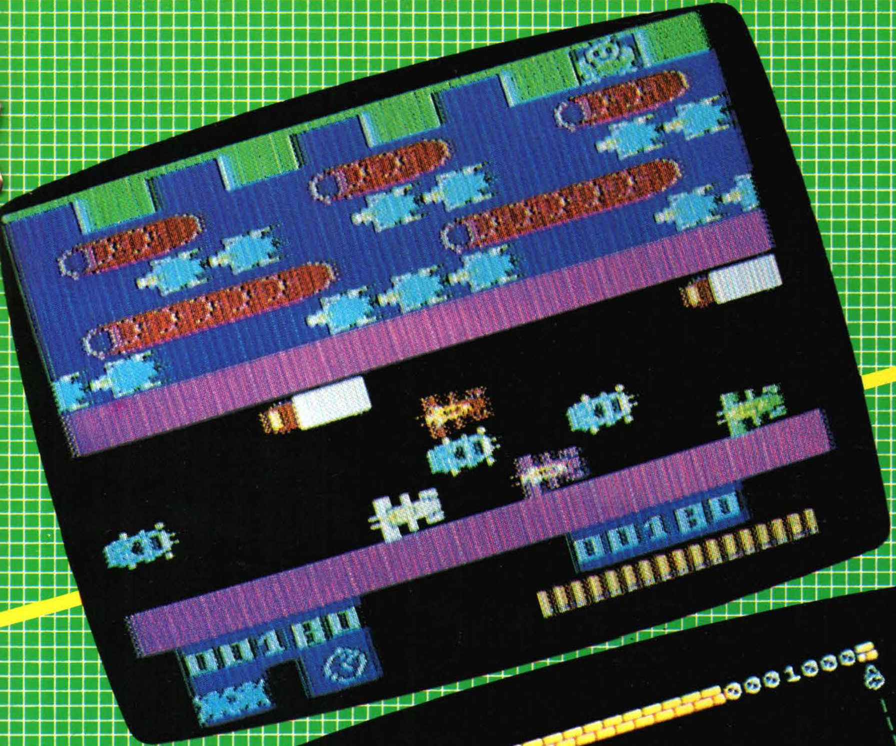
PROGRAM

E' IN EDICOLA IL N.4

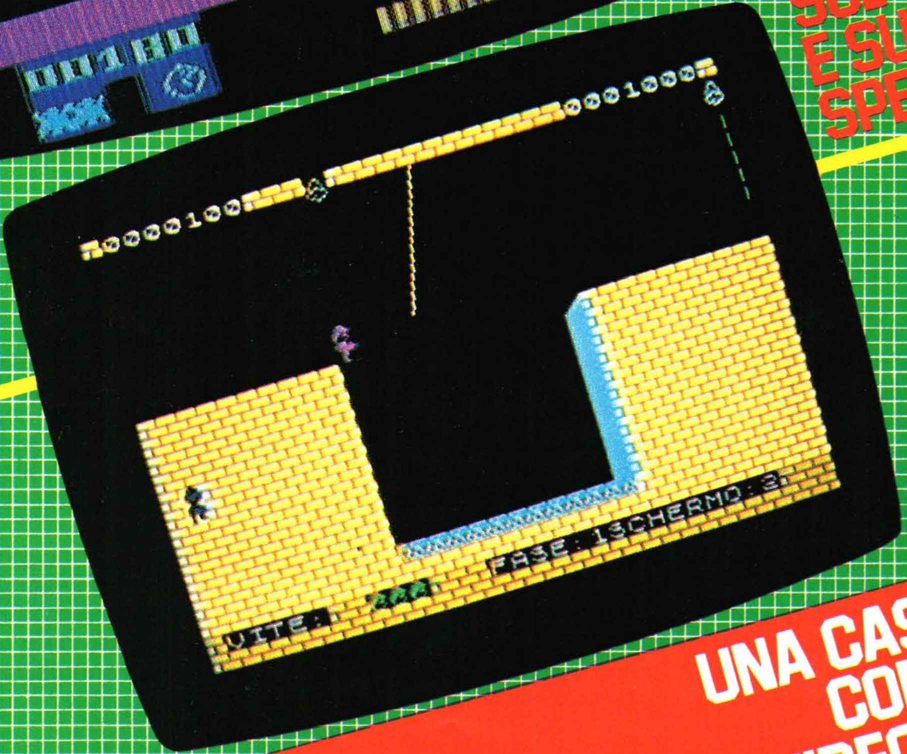
MENSILE - ANNO 1 - N.4

PROGRAM

32 PAGINE A COLORI



LA PRIMA RIVISTA CHE "GIRA" SUL VIC 20 E SULLO SPECTRUM



UNA CASSETTA CON 10 VIDEOGIOCHI

I VINCITORI DEL CONCORSO



Il primo premio e le 150.000 lire sono andati senza discussioni, come raramente capita nella redazione di Program e Specialprogram, a un ragazzo di Sumirago, in provincia di Varese. Il nostro amico e lettore **Luigi Callegari** ci ha infatti inviato un test della memoria in linguaggio macchina per lo Spectrum 48K chiamato «Verifica della memoria Ram» che merita il primo posto nel nostro concorso per originalità di scelte tecniche oltre che per intelligenza di costruzione.
Come è nostra abitudine abbiamo voluto inserire il primo premio sulla cassetta ma trattandosi di una Utility ci è sembrato giusta riproporla anche sul listato per dare modo ai nostri lettori di potersela studiare con comodo ed eventualmente ricopiarla. Abbiamo anche voluto dare un premio, una volta tanto, a chi ci ha mandato un programma utile e non il solito gioco a «tuttogrilletto».
Il programma è bellissimo ed occupa pochissimo posto nella memoria. Il listato in Basic serve a controllare la memoria mentre abbiamo aggiunto il disassemblato della routine in linguaggio macchina. Le annotazioni tecniche sono dello stesso vincitore.

VERIFICA DELLA RAM

Questo programma, scritto in BASIC e linguaggio macchina, esegue un accurato test dei circuiti RAM dello Spectrum dalla locazione 22528 alla locazione 65535.

Il BASIC controlla la memorizzazione, il lancio della routine in linguaggio macchina e segnala i risultati sullo schermo.

La routine, visibile in listato 2, è composta da 36 bytes.

Il microprocessore esegue l'attivazione di tutti i bit di ogni singola locazione RAM, quindi una verifica della possibilità della locazione di essere resettata bit per bit. Ciò viene ottenuto tramite l'istruzione «SLA», cioè un'istruzione di shift della locazione, comparata con analoga operazione sull'accumulatore della CPU. Perciò, se vi è anche un solo bit di una sola locazione in tutta la RAM che non può essere normalmente attivato e disattivato dal microprocessore, il programma ne fornirà l'indirizzo rientrando al BASIC. Se invece è tutto OK nella RAM, il programma restituirà al BASIC (cioè alla variabile «a» della linea 1260) il valore 0. Vi è pure un effetto di suono e di colore sul bordo dello schermo, puramente «scenografico», ottenuto con un normale OUT (254), A a livello microprocessore.

Ovviamente se il programma viene fatto girare su uno Spectrum con 16K di RAM il programma segnalerà un errore alla locazione 32768, poiché questa non esiste negli Spectrum non espansi!

Particolarità di questo programma è che la routine in linguaggio macchina viene inserita (linee 1140-1220) nel Display File, cioè nella RAM destinata al buffer del video. Questo perché si è voluto fare controllare più RAM possibile al programma, che d'altronde non poteva, durante l'«esecuzione», effettuare una verifica delle locazioni in cui era memorizzato se stesso.

Si noti anche che ciascuna locazione di memoria, alla fine del test bit-per-bit, viene restituita al suo valore originale.

Questo programma sarà particolarmente utile per tutti coloro i quali montano espansioni di RAM od effettuano spesso e volentieri manipolazioni (spesso pericolose) sui circuiti dello Spectrum.

```
7530              0200       ORG  30000
7530 F3           0210       DI
7531 210058       0220       LD   HL,22528
7534 5E           0230 TESTR LD   E,(HL)
7535 3EFF         0240       LD   A,255
7537 77           0250       LD   (HL),A
7538 0608         0260       LD   B,8
753A BE           0270 TESTL CP   (HL)
753B 2013         0280       JR   NZ,ERROR
753D CB27         0290       SLA  A
753F D3FE         0300       OUT  (254),A
7541 CB26         0310       SLA  (HL)
7543 10F5         0320       DJNZ TESTL
7545 73           0330       LD   (HL),E
7546 23           0335       INC  HL
7547 7C           0340       LD   A,H
7548 B5           0350       OR   L
7549 20E8         0360       JR   NZ,TESTR
754B 010000       0370       LD   BC,0
754E FB           0380       EI
754F C9           0390       RET
7550 E5           0400 ERROR PUSH HL
```

```
7551 C1          0410        POP  BC
7552 FB          0420        EI
7553 C9          0430        RET
                 0440        END
ERROR   7550
TESTL   753A
TESTR   7534
#       5EB4


243  33   0    88   94   62   255  119
6    9    190  32   16   203  39   211
254  203  38   16   245  115  35   124
181  32   233  1    0    0    251  201
229  193  251  201  0    0    0    0
```

```
1000 REM ***********************
1020 REM * © CALLEGARI LUIGI A.*
1040 REM ***********************
1060 INK 9: PAPER 7: FLASH 0
1080 BRIGHT 0: OVER 0: INVERSE 0
1100 BORDER 1: CLEAR
1120 PRINT ''''"IL MICROPROCESSO
RE VERIFICA ORA LA RAM DALLA LOC
AZIONE 22528 A  65535."
1140 RESTORE
1160 FOR J=20000 TO 20035
1180 READ K
1200 POKE J,K
1220 NEXT J
1240 INPUT FLASH 1;"PREMI 'ENTER
'  PER INIZIARE ...";LINE A$
1260 LET A=USR 20000
1280 IF A THEN GO TO 1380
1300 CLS
1320 PRINT FLASH 1;"LA RAM DEL T
UO SPECTRUM E' OK !!"
1340 BEEP .5,10: BEEP .5,20
1360 STOP
1380 CLS
1400 PRINT "DIFETTOSA LA LOCAZIO
NE : ";A
1420 BEEP PI,PI
1440 STOP
1460 DATA 243,33,0,88,94,62,255,
119
1480 DATA 6,9,190,32,16,203,39,2
11
1500 DATA 254,203,38,16,245,115,
35,124
1520 DATA 181,32,233,1,0,0,251,2
01,229,193,251,201
```

ISTOGRAMMI

Il secondo premio è andato a Roberto Galletti di Milano che ci ha inviato un programma per il CBM 64 in cui ci dimostra che un bel disegno vale di più che un lungo discorso. Questo piccolo programma in Basic permette di visualizzare facilmente differenti valori già inseriti nel calcolatore. Dopo aver messo in memoria il programma occorre battere il numero di colonne che si desidera vedere sul quadro. Poi introdurre i valori corrispondenti.



```
10 HOME$=CHR$(147):PRINT HOME$
20 POKE 53280,0:POKE 53281,0
30 B=1024:F=55296
40 PRINT"NOMBRES DE COLONNES
(1..9) ?"
45 GET C$:IF C$="" THEN 45
50 IF VAL(C$)>9 THEN PRINT
HOME$: GOTO 40
55 IF VAL(C$)=0 THEN END
60 PRINT HOME$
70 FOR I=1 TO VAL(C$)
80 PRINT "NUMERO"I:INPUTWT(I)
90 IF WT(I)>21 THEN PRINT"21
MAX":GOTO 80
100 NEXT I:PRINT HOME$
110 BO=B+920:FO=F+920
120 FOR A=0 TO VAL(C$)*4-2
130 POKE BO+A,99:POKE FO+A,8
140 NEXT A
150 FOR J=1 TO VAL (C$)
160 IF WT(J)=0 THEN 340
170 FORL=1 TO WT(J)
180 BH=BO-L*40:FH=FO-L*40
190 FOR M=0 TO 2
200 POKE BH+M,160:POKE FH+M,8
210 NEXT M,L
220 FOR P=1 TO 3
230 POKE BH-80+P,100:POKE FH-
80+P,2:NEXT P
240 SS=BO-37:SF=FO-37
250 POKE SS,105:POKE SF,2
260 FOR N=1 TO WT(J)-1
270 POKESS-N*40,160:POKE SF-
N*40,2:NEXTN
280 POKESS-WT(J)*40,233:POKESF-
WT(J)*40,2
290 POKE BH-40,78:POKE FH-40,2
300 BO=BO+4:FO=FO+4:NEXTJ
310 FOR Q=1 TO 23 :PRINT:NEXTQ
320 FOR J=1 TO VAL(C$)
330 IF WT(J)>9THEN PRINT WT(J);
340 IF WT(J)<10 THEN PRINT"
"WT(J);
350 NEXT J
360 GOTO 360
```

POLIPI

Brutti, sporchi e cattivi potrebbe essere il titolo di questo gioco che vede i poveri polipi in orbita nella Galassia attaccati da una banda di feroci pirati. Il nostro compito è difenderli a colpi di laser.



Z	laser sinistro
M	laser destro
O	periscopio sinistro
P	periscopio destro
Q	sopra
A	sotto

```
2 PRINT FLASH 1;AT 10,8;"STOP THE TAPE": PAUSE 200: CLS : FLASH 0
5 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS : LET z$="                                "
10 OVER 0: LET md=0: LET npc=0: LET b=0: LET np=7: LET o=0: LET pc=0: LET k=0: LET y=k: LET z=k: LET ts=2: LET t1=ts: LET ss=ts: LET s1=ss
15 FOR a=1 TO 50: PLOT INT (RND*247+8),INT (RND*151+18): NEXT a: PLOT 0,16: DRAW 255,0: PLOT 0,16: LET e=5: LET a=0: FOR w=0 TO 255: LET f=INT (RND*12+1): LET a=a+f: IF a>255 THEN GO TO 25
20 DRAW f,e: LET e=-e: NEXT w
25 DIM e(7): DIM f(7): FOR a=1 TO 7: LET e(a)=a*2: NEXT a: FOR a=1 TO 7: LET f(a)=INT (RND*29+2): NEXT a:
30 FOR a=1 TO 7: PRINT AT e(a),f(a); OVER 1; INK 6;"B": NEXT a: FOR a=0 TO 31: PRINT AT 0,a; INK 7;"K": NEXT a: FOR a=1 TO 19: PRINT AT a,0; INK 7;"K": NEXT a
35 PRINT AT 20,7; INK 4;"I";AT 21,7;"J";AT 20,25;;"I";AT 21,25;"J": PRINT AT 19,16; INK 5;"P";AT 20,15;"CDE";AT 21,15;"FGH"
40 OVER 1: IF ATTR (ss,ts)=3 THEN LET nm=nm-1: LET md=md+1: GO SUB 535: PRINT AT ss,ts; OVER 0; INK 7;" "
45 RANDOMIZE : LET q=1
50 IF k=1 THEN LET h=INT (RND*18+12): GO TO 55
51 IF y=1 THEN LET h=INT (RND*20+1): GO TO 55
53 LET h=INT (RND*30+1)
55 LET nm=q: LET s=0: LET m=1: LET g=19: LET i=INT (RND*9+1)
60 GO SUB 230: LET pc=pc+1: GO SUB 505: REM **MAIN LOOP**
65 IF pc>4 AND b=1 THEN GO SUB 425: LET pc=0
70 IF pc>4 THEN LET pc=0
75 IF np=0 THEN GO TO 550
80 IF m=0 THEN GO TO 125
85 IF s=50 THEN GO TO 165
90 IF s=100 THEN GO TO 145
95 IF i=g THEN LET s=50: PRINT AT g,h;"M";AT g,h;"N": LET z=10^10: PRINT AT g,h; INK 7;"N";AT g,h; INK 3;"O": GO TO 120
100 LET g=g-1: IF ATTR (g,h)=70 AND g=s1 AND h=t1 AND b=1 THEN RANDOMIZE USR 32555: RANDOMIZE USR 32505: GO SUB 455: LET b=0: LET s=100: GO TO 140
105 IF ATTR (g,h)=6 THEN LET s=100: RANDOMIZE USR 32555: GO TO 140
110 IF g=18 THEN PRINT AT g,h; INK 3;"M": GO TO 120
```

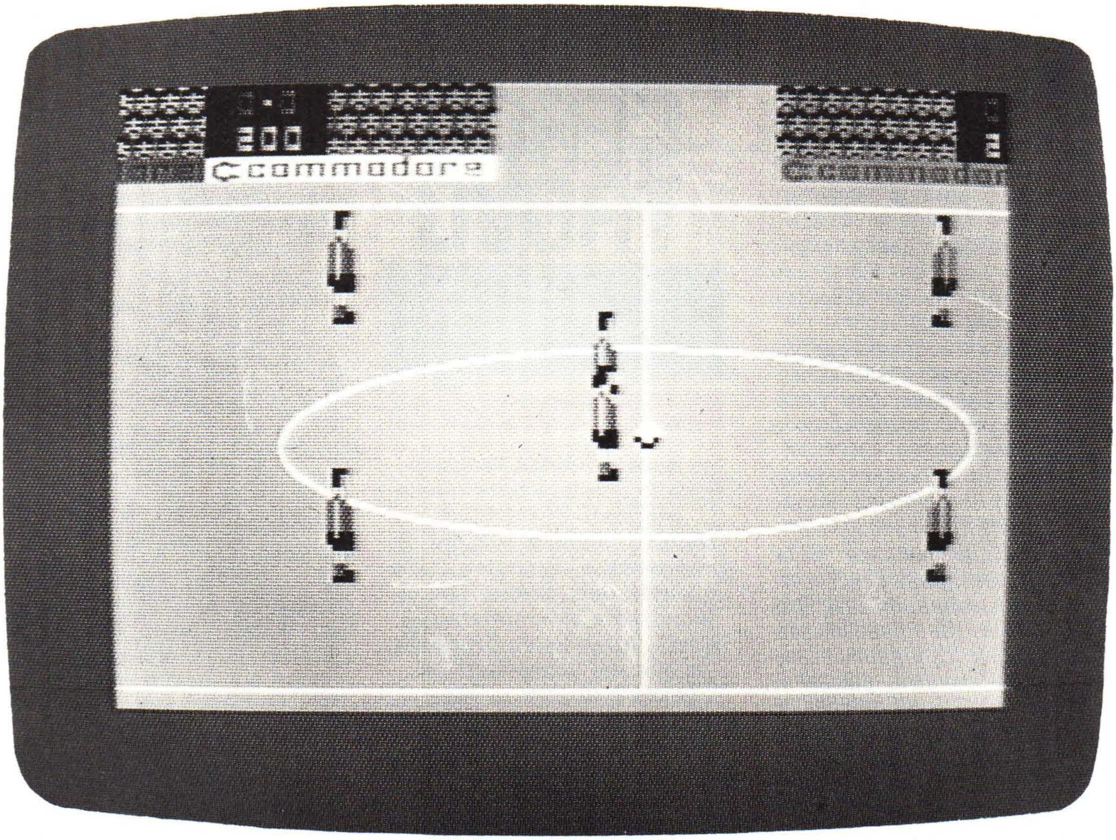
```
 115 PRINT AT g,h; INK 3;"M";AT
g+1,h; INK 7;"M"
 120 IF np=0 THEN  GO TO 550
 125 IF nm=0 THEN  GO TO 45
 130 GO SUB 230: GO SUB 210
 135 GO TO 60
 140 PRINT AT g,h; INK 7;"B";AT
g+1,h;"M";AT g,h; BRIGHT 1; INK
2;"Q": GO SUB 415: GO TO 120
 145 LET g=g-1: IF g<1 THEN  PRI
NT AT g+1,h; BRIGHT 0; INK 7;"Q"
: LET m=0: LET np=np-1: LET nm=n
m-1: IF np=0 THEN  GO TO 550
 150 IF m=0 THEN  GO TO 120
 155 PRINT AT g,h; BRIGHT 1; INK
 2;"Q";AT g+1,h; BRIGHT 0; INK 7
;"Q": GO TO 120
 160 PRINT AT g,h; BRIGHT 0; INK
 7;"B";AT g-1,h;"O";AT g,h; BRIG
HT 1; INK 2;"Q": GO SUB 415: GO
TO 120
 165 LET d=g: LET t=h: LET g=g+1
 170 IF ATTR (g,h)=70 AND g=s1 A
ND h=t1 AND b=1 THEN  RANDOMIZE
USR 32555: RANDOMIZE USR 32505:
GO SUB 455: LET b=0: LET s=100:
GO TO 160
 175 IF ATTR (g,h)=6 THEN  LET s
=100: RANDOMIZE USR 32555: GO TO
 160
 180 IF ATTR (g,h)=4 THEN  GO SU
B 480: GO TO 120
 185 IF ATTR (g,h)=5 THEN  GO SU
B 480: GO TO 545
 190 IF g>20 THEN  PRINT AT g-1,
h; INK 7;"O";AT g,h; INK 2; BRIG
HT 1;"L": LET m=0: LET nm=nm-1:
RANDOMIZE USR 32505: PRINT AT g,
h; OVER 0; INK 2;" ": GO TO 120
 195 IF h>1 AND h<30 AND g<18 TH
EN  LET h=h+INT (RND*3-1): PRINT
 AT g,h; INK 3;"O";AT d,t; INK 7
;"O": GO TO 120
 200 PRINT AT g,h; INK 3;"O";AT
d,t; INK 7;"O": GO TO 120
 210 IF INKEY$="z" AND k=0 THEN
 GO SUB 280: RETURN
 215 IF INKEY$="0" AND b=0 THEN
 GO SUB 375: RETURN
 220 IF INKEY$="m" AND y=0 THEN
 GO SUB 340: RETURN
 225 RETURN
 230 LET ts=ts+(INKEY$="p")-(INK
EY$="o")
 235 IF ts>30 THEN  LET ts=30
 240 IF ts<1 THEN  LET ts=1
 245 LET ss=ss+(INKEY$="a")-(INK
EY$="q")
 250 IF ss>18 THEN  LET ss=18
 255 IF ss<1 THEN  LET ss=1
 260 PRINT  OVER 0;AT 0,ts; INK
7;"A";"K";AT 0,ts-1;"K"
 265 PRINT  OVER 0;AT ss-1,0; IN
K 7;"K";AT ss,0;"A";AT ss+1,0;"K
"
 270 RETURN
 280 BRIGHT 0: PLOT 60,16: DRAW
 INK 8;(ts-7)*8,(19-ss)*8: RANDO
MIZE USR 32480: IF ATTR (ss,ts)=
6 THEN  GO TO 325
 285 IF ATTR (ss,ts)=66 THEN  GO
 SUB 300: GO TO 325
 290 IF ATTR (ss,ts)=3 THEN  GO
SUB 305: GO TO 330
 295 GO SUB 320: GO TO 330
 300 PRINT AT ss,ts; INK 7;"Q":
GO SUB 535: GO SUB 395: RETURN
 305 LET nm=nm-1: LET md=md+1: G
O SUB 535
 310 IF s=0 THEN  PRINT AT ss,ts
; INK 7;"M": GO TO 320
 315 IF s=50 THEN  PRINT AT ss,t
s; INK 7;"O"
 320 PRINT AT ss,ts; INK 2; BRIG
HT 1;"L": RANDOMIZE USR 32505: R
ETURN
 325 LET t=0: LET d=t: RANDOMIZE
 USR 32505: PLOT  INVERSE 1;60,1
6: DRAW  INK 8;(ts-7)*8,(19-ss)*
8: RETURN
 330 PLOT  INVERSE 1;60,16: DRAW
  INK 8;(ts-7)*8,(19-ss)*8: GO S
UB 335: RETURN
 335 PRINT AT ss,ts; INK 7; BRIG
HT 0;"L": RETURN
 340 BRIGHT 0: PLOT 204,16: DRAW
  INK 8;(ts-25)*8,(19-ss)*8: RAN
DOMIZE USR 32480: IF ATTR (ss,ts
)=6 THEN  GO TO 360
 345 IF ATTR (ss,ts)=66 THEN  GO
 SUB 300: GO TO 360
 350 IF ATTR (ss,ts)=3 THEN  GO
SUB 305: GO TO 365
 355 GO SUB 320: GO TO 365
 360 RANDOMIZE USR 32505: PLOT
INVERSE 1;204,16: DRAW  INK 8;(t
```

```
s-25)*8,(19-ss)*8: RETURN
 365 PLOT  INVERSE 1;204,16: DRA
W  INK 8;(ts-25)*8,(19-ss)*8: GO
 SUB 335: RETURN
 375 BRIGHT 0: PLOT  INK 5;132,2
1: DRAW  INK 8;(ts-16)*8,(18-ss)
*8: RANDOMIZE USR 32530
 380 IF ATTR (ss,ts)=6 THEN  RAN
DOMIZE USR 32555: GO SUB 460: RE
TURN
 385 LET zz=5^5: PLOT  INVERSE 1
; INK 5;132,21: DRAW  INK 8;(ts-
16)*8,(18-ss)*8: RETURN
 390 REM **RESTORE POLYPS**
 395 LET nm=nm-1: LET md=md+1
 400 FOR p=1 TO 7: IF e(p)=50 TH
EN  LET e(p)=ss: LET f(p)=ts: PR
INT AT ss,ts; INK 6;"B": RETURN
 405 NEXT p: RETURN
 415 FOR p=1 TO 7: IF e(p)=g AND
 f(p)=h THEN  LET e(p)=50: RETUR
N
 420 NEXT p: RETURN
 425 PLOT  INVERSE 1; INK 5;132,
21: DRAW  INK 8;(t1-16)*8,(18-s1
)*8: PRINT AT s1,t1; BRIGHT 0; I
NK 7;"B": RANDOMIZE USR 32555
 430 IF t1<16 THEN  LET t1=t1+1
 435 IF t1>16 THEN  LET t1=t1-1
 440 LET s1=s1+1: IF s1>18 THEN
 LET s1=18
 445 IF s1=18 AND t1=16 THEN  LE
T b=0: LET np=np-1: LET npc=npc+
1: RETURN
 450 LET b=1: PRINT AT s1,t1; IN
K 6; BRIGHT 1;"B"
 455 PLOT  INVERSE 1; INK 5;132,
21: DRAW  INK 8;(t1-16)*8,(18-s1
)*8: RETURN
 460 LET b=1: PRINT AT ss,ts; IN
K 7;"B": PRINT AT ss,ts; INK 6;
BRIGHT 1;"B": GO SUB 415: LET s1
=ss: LET t1=ts
 465 FOR p=1 TO 7: IF e(p)=s1 AN
D f(p)=t1 THEN  LET e(p)=50: RET
URN
 470 NEXT p: RETURN
 480 PRINT AT g-1,h; INK 7;"O";A
T g,h; INK 2; BRIGHT 1;"L";AT g+
1,h;"L": RANDOMIZE USR 32505: RA
NDOMIZE USR 32580: PAUSE 40: RAN
DOMIZE USR 32580: IF h=7 THEN  L
ET k=1
 485 IF h=25 THEN  LET y=1
 490 IF k=1 AND y=1 THEN  GO TO
560
 495 LET m=0: LET nm=nm-1: LET z
z=10^10: PRINT  OVER 0;AT g,h;"
";AT g+1,h;" ": RETURN
 505 LET o=o+1: IF o>7 THEN  LET
 o=1
 510 IF e(o)=50 THEN  RETURN
 515 PRINT AT e(o),f(o); INK 7;"
B"
 520 LET f(o)=f(o)-1: IF f(o)<1
THEN  LET f(o)=31
 525 PRINT AT e(o),f(o); INK 6;"
B": RETURN
 535 IF ss=g AND ts=h THEN  LET
m=0: RETURN
 540 RETURN
 545 GO SUB 555: PRINT AT 18,0;
INK 6;"GAME OVER PROJECTOR DESTR
OYED": GO TO 565
 550 GO SUB 555: PRINT AT 18,0;
INK 7;"GAME FINISHED": GO TO 565
 555 OVER 0: PRINT AT 18,0;z$;AT
 19,0;z$;AT 20,0;z$;AT 21,0;z$:
RETURN
 560 GO SUB 555: PRINT AT 18,0;
INK 5;"GAME OVER LASERS DESTROYE
D": GO TO 565
 565 PRINT AT 20,0; INK 7;"POLYP
S SAFE =";AT 21,0;"POLYPS LOST =
";AT 20,18;"MISSILES";AT 21,18;"
DESTROYED ="
 570 PRINT AT 20,14; INK 7;npc;A
T 21,14;7-npc;AT 21,28;md
 575 PRINT AT 7,2;"Press ""P"" f
or another game"
 580 IF npc>0 AND npc<3 THEN  LE
T p$="Not very good are you!."
 585 IF npc>2 AND npc<6 THEN  LE
T p$="You need a little practice
."
 590 IF npc=6 THEN  LET p$="Not
bad at all."
 595 IF npc=7 THEN  LET p$="BRIL
LIANT play."
 600 IF npc=0 THEN  LET p$="YOU'
RE HOPELESS try tiddlywinks"
 605 PRINT AT 2,1;p$
 610 IF INKEY$="p" OR INKEY$="P"
 THEN  GO TO 620
 615 GO TO 600
 620 CLEAR : RUN 5
```

IL CBM 64 GIOCA AL CALCIO



Con International Soccer, il videogioco del calcio recentemente presentato dalla Commodore, il 64, potente home computer dell'ultima generazione, dispone di un gioco di simulazione sportiva in grado di competere ad armi pari con un videogame da bar.
Una cartuccia-gioco e uno o due joystick sono quanto basta per organizzare avvincenti tornei di calcio a squadre di nove giocatori. Gli eccezionali effetti grafici e sonori e l'alta velocità di movimento dei calciatori conferiscono alle partite giocate con International Soccer Commodore un realismo e una fedeltà al gioco originale mai riscontrate prima d'ora in un videogame ispirato al gioco del calcio.
All'inizio di ogni partita è possibile scegliere il colore delle maglie per le squadre che scenderanno in campo. Chi gioca contro il computer può anche selezionare il livello di difficoltà della partita, che varia da uno a nove. Al livello più alto, il computer simula perfettamente il comportamento di gioco di un avversario umano, e darà filo da torcere anche ai videogiocatori più esperti.
Ogni incontro è preceduto dall'ingresso in campo dei giocatori, che a passo di corsa vanno a prendere posto sul terreno di gioco. Il fischio dell'arbitro segna il calcio di inizio, e la partita incomincia. I tabelloni sulle tribune riportano l'indicazione del punteggio e del tempo di gioco.
Ogni partita è composta da due tempi di 200 secondi ciascuno, separati da un intervallo durante il quale le squadre fanno ritorno agli spogliatoi.
Muovendo il joystick nelle quattro direzioni si controlla un giocatore per volta, mentre il resto della squadra segue i movimenti della palla lungo il campo. Il giocatore controllato dal joystick è solitamente quello più vicino al pallone in ogni momento della partita, ed è facilmente di-



stinguibile per il colore della maglia, di una tonalità diversa rispetto a quella dei propri compagni di squadra.
Chi prende possesso della palla può eseguire dribbling, finte, passaggi in avanti e all'indietro e mettere in pratica qualsiasi azione di gioco come se giocasse una vera partita di calcio. Per calciare il pallone durante un passaggio o una azione in porta, è sufficiente premere il bottone di sparo del joystick. Attenzione però ai confini del campo: in International Soccer Commodore, come nel calcio dal vivo, esistono le rimesse in gioco laterali e dal fondo campo, e persino i calci d'angolo. I portieri sono anch'essi comandati dal joystick: per effettuare spettacolari parate basta premere il pulsante di sparo quando il pallone entra in area di rigore.
Al termine della gara, segnato dai classici tre colpi di fischietto, allo scadere dei 200 secondi del secondo tempo, la premiazione: il capitano della squadra vincitrice riceve dalle mani di una splendida fanciulla la coppa della vittoria tra le grida di esultanza della folla sulle tribune.
International Soccer Commodore è un gioco ad alto contenuto tecnologico, scritto interamente in linguaggio macchina e residente su una cartuccia a caricamento istantaneo che va inserita nell'apposita fessura sulla parte posteriore del computer.
Per creare le sagome dei giocatori è stata utilizzata la ben nota tecnica degli sprites, i blocchi di punti colorati che compongono le figure dei giocatori. Il Commodore 64 consente di generare e animare gli sprites e di utilizzarli per creare figure composte di qualsiasi forma, che permettono di realizzare programmi di animazione e videogiochi di notevole realismo.
International Soccer Commodore è in vendita a L. 41.000 + IVA.

VENDO COMPRO CERCO TROVO

In questa rubrica Program intende ospitare tutte quelle proposte di scambio, acquisto e anche vendita di programmi e computer. Dalla quantità delle lettere che ci manderete imposteremo la rivista. Attendiamo proposte anche dai possessori dei Texas o di altre marche. Indirizzate a Società SIPE srl, - Vendo, compro, cerco, trovo - via Koristka, 8 - 20154 Milano.

• Vendo Zx81 + Alimentatore + Cavetti + Manuale + Cassetta Prog. + Valigetta 120.000. Joseph Arie - Via Alfieri 6, 35100, Padova - Tel. 049/692228.

• Compro memoria espansione di 3K o 8K per il Vic 20 a prezzo trattabile. Rivolgersi per informazioni a Fabio Bresciani Via Chiusi 49 - 00139 Roma Tel. 8100244 (ore serali).

• Vendo/cambio giochi per Vic 20. Gli interessati possono telefonare per accordi. Ore pasti. P.S. I programmi si vendono a L. 3500 cadauno.
Marcello Cecaro - Via Vittorio Emanuele 70 - 81030 Parete (CE) - 081/8117213

• Vendo Zx80 nuova ROM praticamente uguale ZX81 + alimentatore adatto anche per stampante + 7 cassette programmi da 1, 2, 4, 16 K + cavi completi + manuale italiano + vari listati + utile complesso con interruttore e spia di funzionamento e altoparlante. Tutto a 150.000 L. trattabili. Il mio indirizzo è: Claudio Capaccio - Via Genova 6 - 18012 Vallebona (IM) - tel. (0184) 265016

• Vendo ad un prezzo stracciatissimo: VIC 20 in perfette condizioni + registratore + 4 giochi: slot machine, shark attack, imagine e frogrun + 2 libri con giochi programmabili: sinfonia per un Vic 20 e giochi giochi giochi per il vostro VIC 20. Rispondo a tutti e assicuro la massima serietà. Per accordi, scrivere o telefonare allo: Malavasi Walter - Viale XX Settembre, 69 - 41049 Sassuolo (MO).

• Per VIC 20 vendo 2 cartucce (adventure land, snake byte) il tutto a L. 50.000 o cambio con super expander T. 0523/753283 dopo le ore 18. Chiedere di Fabio.

• Cerco 2 joystick opzionali, telefonare dalle ore 13,30 in poi, tranne il martedì, e il giovedì, oppure scrivere. Offerte vantagiosissime Felice Pirozza - Via Pont 1 bis. C.A.P. 10155 Torino. Tel. 23.23.46

• Vendo per commodore VIC 20 cartuccia gioco «Raidon Fort K Nox» a L. 20.000.

• Vendo, per commodore VIC 20 giochi su cassette magnetiche, i quali sono sempre disponibili, a L. 4.000 cad. Telefonare dalle ore 12,00 alle 20.00. Tel. 0823/808447. Giovanni De Lucia, Caserta.

• Cambio / vendo programmi per VIC 20 INESPANSO in basic. Telefonare o scrivere a: Bianchi Alessandro - Via Pesciatina 11 Lunata (Lucca) - 55010. (0583/935247 - Solo il pomeriggio).

• Per VIC 20 vendo, scambio programmi su cassetta. Funzionanti in versione base e con espansione memoria fino a 16 K. Telefonare o scrivete a Gaudiho Gianni V. Graglia 18 - 10136 Torino (TO) - 011/35.28.30

• «Vendo, su cassetta, potente programma tipo "visicalc" per ZX Spectaum 16 o 48 K ram con ampie spiegazioni a L. 15.000». Mittente: Bucchioni Alberto - Via Mercadante 2 - 13100 Vercelli - Tel. 0161/56739 ore serali.

• Vuoi sapere tutto sui bombers che nei campionati di A-B-C hanno fatto più di 100 gol? Il tuo VIC 20 ti dirà nome-gol-campionato-serie-squadra. Vendo programmi sui bombers italiani su cassetta. Scrivere a: Caramagno Sebastiano Contrada Cipollazzo 96011 Augusta (SR) - Tel. 0931-993369

• «Vendo la cartuccia del gioco ADVENTURELAND per il VIC 20 al prezzo di lire 40000. Trattasi di un gioco di avventura ambientato nel sottosuolo di una foresta». Telefonare ore pasti al 405221-041 Vendita per contrassegno postale.

• Vendo per ZX SPECTRUM 16K cassetta contenente 20 giochi strabilianti tra cui: centybug+hungry-horace+grazy-chitchen+psst othello-explorer-android ecc. Inoltre vendo per il 48K cassetta contenente: 13 programmi tra cui: manic-miner-scacchi-rana-atic atac-speed duel-golf-skull zip-zap ecc. La cassetta è in omaggio. Il tutto all'eccezionale prezzo di 20.000 L. Scrivere a: Nucci Massimiliano - Via Chimera N. 22 - 52100 Arezzo.

• Giocate Totocalcio o all'Enalotto? Questo è il programma che fa per voi! Gira su VIC-20 con esp. 16K o Commodore 64 elabora qualsiasi tipo di sistema: integrale condizionato, a correzioni, statistico, cond. nei segni, ecc. Lo vendo a L. 50.000. Per informazioni: Radio Isotta Viale Libertà n. 85 - 95014 Giarre (CT).

• Vendo computer «Philips videopac + G7400» con 2 cassette «Guerre stellari» e «Grand Prix» nuovo usato pochissimo inoltre console per cartucce con 2 cassette F1 e Sporting (15 giochi) tutto a L. 280.000 Tel. ore serali al 02/99000122.

• Vendo cassette per il VIC 20 che ho programmato con Video giochi, utility e listati vari. Inoltre dispongo di cassette per il Commodore 64 e per lo Spectrum. Per informazioni più precise telefonare al numero

059-242194 oppure scrivere. Cagliari Francesco - Via Fabrizi 81 - 41100 Modena.

• Vendo VIC 20 + 16K ram + 1 cartridge «Garden Wars» + 1 cassetta «Laser Zone» L. 300.000 il tutto ha quattro mesi di vita. Tel. 0426/22482 ore cena e chiedere di Alfredo.

• Vendo VIC 20 + C2N+esp 8K+manuale (ital.), cavi, conf. orig. + 1 cartuccia «BINGO» + 5 libri nuovi: «Alla scoperta del Vic 20, Il libro del Vic 20, Giochi, giochi, giochi per il Vic 20, Sinfonia per un computer Vic 20, Grafica Vic 20» + 3 cassette giochi acquistate in edic. + 100 listati di tutti i generi (giochi, dispense, utility, magazzino, ecc.) ... a L. 500.000. Oppure cambio il tutto per CBM 64+C2N. Telefonare ore pranzo o dopo le 20,00 a Dimiccoli Pasquale 0883/32504 Barletta (BA).

• Compro ZX Spectrum 48K Rodella Giovanni Via I. Nievo 5/A - 31100 Treviso - Tel. 0422/60363 ore pasti.

• Possessore di Spectrum cerca contatti per scambi giochi e listati di programmi. Scrivere a: Stefano Gagion Via P. Renier 2 - Lido (VE) 30126.

• Vendo / cambio per VIC 20 oltre 400 programmi basic ed L.M. a prezzi favolosi. Richiedere la lista dettagliata e gratuita. Chiedo e offro la massima serietà. Barbi Gianluca Via Ippolito Nievo 155, 44100 Ferrara - Tel. 95214.

• Per VIC 20 cambio/vendo programmi di ogni genere a prezzi bassissimi. P.S.: telefonate ore pasti - Malpeli Paolo - Via Coppellotti n. 20 - 29100 Piacenza - Tel. 0523/71341

• Vendo, causa passaggio a floppy disk, registratore Sharp CE 152, adatto a qualsiasi computer, più interfaccia Viscount a componenti selezionati adatta al Commodore Vic 20 & Commodore 64 entrambi gli apparecchi hanno 2 settimane di vita. Il tutto a L. 100.000. Mario Lener Tel. 06/6374954 Roma

• Ragazzi se cercate un club OK, dove ognuno può esprimere le sue idee, e fatto a posta per chi ha un VIC 20, voi cercate il club Commodore Vic - Italiani - Club. Per informazioni telefonare allo 055 (per chi chiama da fuori Firenze) 6810520. E chiedere di Filippo.

• Vendo 30 giochi su cassetta per Vic 20 inespanso, alta grafica, come al bar. Tel. 0733-30544 h 18/20, Massimo.

• Vendo fantastici giochi per VIC-20 inespanso od espanso fino a 8k molti di essi sono in linguaggio macchina.
Dispongo inoltre di alcune novità in linguaggio macchina come il favoloso JET PACK per vic con 8k. Telefonate o scrivete a: Cairoli Claudio Tel. (085) 83-76.39 Via Cerrano 21 65016 Montesilvano (PE)

• Cerco chi mi insegni a copiare le CARTRIDGE con l'espansione da 8k regalo a chi mi scriverà per primo una cassetta contenente 5 programmi in linguaggio macchina e 5 in basic da scegliere entro un elenco di 150 titoli. Telefonare o scrivere a: Claudio Cairoli Tel. (085) 837639 Via Cerrano 21 65016 Montesilvano (PE)

• Vendo Texas TI 99/4A + registratore Texas + cartridge Scacchi praticamente nuovi, mai usati in garanzia, solamente a L. 330.000. Claudio Martinolli - via Sabbadino 16 - 30030 Campalto (VE) - Tel. 041/901101

• Vendo programmi per VIC 20 su cassetta a prezzi trattabili. Telefonare ore cena a: Vianini Luca - Via Masotto 30 - 20133 Milano - Tel. 02/742446.

• Vendo 100 programmi per ZX Spectrum 16/48. Quelli da 16K massimo L 8000, quelli da 48K massimo L 12000 se volete il catalogo completo di tutti i prezzi mandate in via Vallazze 5 - Milano - 20131 500 lire oppure telefonate allo 02/2365335 e mettetevi d'accordo.

• Cerco per commodore VIC 20 cassetta + listato del gioco del calcio solo per Rom base massimo 8K Ram. Rivolgersi ad Antonio Tel. 011/8006221 - ore

• Vendo Vic 20 + registratore Commodore + espansione 8K + manuale «guida al Vic 20» + Joystick + Cartridge «Alien» + cassetta giochi. Prezzo L. 450.000 (concordabile). Per informazioni telefonare a Michele Riva - Via Regina Margherita, 11 - Monza (MI) 20052 - Tel. 039/365191.

• Vendesi Casio/PB300 con stampante e interfaccia per registratore FA3 + cassetta con programmi e 5 rotoli carta termica e libro «Imparare facendo» manuale completo con programmi esempio, il tutto con un mese di vita (dimostrabile). Il PB300 è il modello superiore all'PB100 con la memoria espansa a 1500 passi e stampante incorporata prezzo su MC L. 462.000 io lo offro per L. 350.000. Telefonare ore pasti Bologna 051/370280 e chiedere di Daniele.

• Vendo Commodore 64, Registratore, Joystick, Simon's Basic su cartuccia libri: programmer's ref. guide, games book, working CBM 64, Forth per VIC e CBM64, riviste dedicate Italiane e Inglesi, due cassette originali: Rox e Gridrunner, software vario: giochi e utilities tutto a L. 90.000. Solo consegna diretta per controllo funzionamento. Scacheri Gianluigi - Via Einaudi, 76 - 15053 Castelnuovo Scrivia (AL) - Tel. 0131/856521.

• Vendo Vic 20, nuovo e imballato L. 215.000. Telefono 02/5279348.

• Vendo stampante grafica Seikosha GP-80 D per Sharp, + manuale + 1 pacco carta, L. 300.000. Scrivere per accordi a Loretoni Paolo - Via Simeto, 27 - 00198 Roma.

• Vendo Sharp PC-1211 + interfaccia per registratore CE-121 in ottime condizioni con manuali e confezioni originali L. 200.000 oppure cambio con VIC 20. Criconi Marco - Via Papa Giovanni, 20 - 20032 Cormano Milano - Tel.

02/6134104.

• Vendo nuovissimo computer Texas CC40, 4 mesi di vita, causa passaggio a sistema superiore, completo di manuale, garanzia, scatola di imballaggio. Telefonare (ore pasti) a Mazzocchi Gabriele - Via Dante, 9 Sordio (MI) - Tel. (02) 9810155. Prezzo L. 400.000 non trattabili. Preferibilmente zona Milano.

• Vendo Vic 20 + 16K RAM + superxpander 3K + 2 cartucce (Star Battle e satellites and Meteorites) + 3 cassette di programmi (tra cui molti giochi in L.M. come Myriad) tutto a 360.000 (trecentosessantamilalire) - Marco Navalesi - Via Matteotti, 91 - 54011 Aulla - (Massa) - Tel. 0187/402627 dopo le 18.

• Vendo ZX-Spectrum 48 K con supergaranzia, ampia bibliografia, manuale istruzioni in italiano + numerosi programmi, giochi, utilities per un valore commerciale di L. 200.000. Vendo a L. 500.000. Telefonare Mauro ore 20:30 02/2717092 - Via Ozanam, 15 20129 Milano.

• Occasionissima! Cedo al miglior offerente cassetta oltre 30 programmi originali Spectrum. Ideale per chi inizia ora. Offerte e informazioni allo 059/305336 (h. 20:30 chiedere di Mauro).

• Vendo VIC 20 + 16K + 3K con alta risoluzione + circa 50 giochi su cassetta di cui molti in L.M. originali inglesi e americani. Tutto in imballo originale compresi modulatore, alimentatore, manuale d'istruzioni a lire 370.000. Marco Navalesi - V. Matteotti, 91 - 54011 Aulla (MS) - Tel. 0187/402627 dopo le 18.

• Vendo oltre 30 programmi tra giochi e utilità per Sinclair ZX Spectrum 16-48 K a circa un terzo del costo originale. Manunza Gambi Andrea - Via Luigi Capuana, 94 - Roma - Tel. 8270653.

• Vendo Commodore Vic 20 + registratore Commodore C2N + Speed Bingo (su cartuccia) + 20 giochi su cassetta e qualche utilities + 2 manuali, ancora in garanzia, un mese di vita con relativi imballaggi a L. 330.000. Telefonare ore pasti allo 090/40637 - Fabrizio La Rosa - Via Chiesa dei Marinai 12 - Messina.

• Cerco - compro per Commodore 64 manuali in italiano programmi di ogni tipo inviatemi liste-cataloghi. Cecchinato Vinicio - Via don Minzoni, 6 - 35031 Abano Terme - Padova.

• Cerco software per il TI 99/4A (giochi, matematica ecc.). Inviare elenco programmi con prezzi a: Marco Villa - Via Curiel, 6 - Paderno Dugnano - 20037 Milano.

• Cerco software (soprattutto giochi) per il mio Commodore 64. Inviare le liste a: Gianni Mazzesi - Via Cella, 329 - 48020 S. Stefano (RA).

• Compro a buon prezzo Super Expander, 8K, 16K, per VIC 20. Giuseppe Nuzzi - Via Cadorna, 15 Cernusco S/N (MI).

• Compro, cambio, vendo programmi per Commodore 64 dispongo di inedito simulatore di volo e molti altri giochi. Inviate o richiedete la lista a: Ceresi John - Via Mazzini - 18016 S. Bartolomeo al Mare - Imperia.

• Compro programmi per Commodore 64. Daniele Alicicco - Via Rolando, 16 - 07100 Sassari.

• Compro per CBM 64 programmi su nastro per la riduzione di sistemi totocalcio; di qualsiasi tipo. Inviare specifiche programmi a: De Stefano Pasquale - Via F. Bonavitacola, 11 83048 Montella (AV) - Tel. 0827/61114.

• Compro espansione 16K RAM per VIC 20 per eventuali contatti scivere o telefonare (ore pasti) a Luciano Abbonato - Via P. di Pantelleria 12/B - 90146 Palermo - Tel. 091/523587.

• Compro programmi per VIC 20, in cassetta, riguardanti sviluppi sistemi ridotti per totocalcio, massimo 8K. Mi interessano inoltre programmi su corse di cavalli con totalizzatore e scommesse. Scambierei eventualmente con i miei programmi di giochi di ottimo livello. Roberto Borghesi - c/o Cicione - Via Sano di Pietro, 22 - 50143 Firenze.

• Compro per TI 99/4A modulo Extended Basic o minimemory solo se a prezzo inferiore à L. 90.000. Music Maker solo se a L. 25.000 o più basso. Cambio alla pari per TI 99/4A programmi in T1 Basic di ogni genere. Inviatemi la Vs lista e io farò altrettanto. Garantisco la risposta. Scrivere o telefonare ore pasti a Ferri Stefano - ViaToscanini, 8 - 45035 Castelmassa (RO). Tel. 0425/81101.

• Compro espansione per Sinclair ZX Spectrum, anche usata, a buon prezzo (III Serie, 32 o 64 KB). Scrivere a: Dolci Sergio - Via Celadina, 65 - 24100 Bergamo.

• Compro per TI 99/4A software didattico, giochi matematici mini-memoria, sintetizzatore vocale Editor-Assembler con Floppy Disk per L. 250.000 (escluso il Floppy Disk). Tel. 019/32738 Savona ore pasti.

• Compro software di qualsiasi tipo per ZX Spectrum 16/48 Kb. Spedire elenco dettagliato con descrizione dei programmi a: Corrizzato Franco - Via Canova, 2 - 35014 Fontaniva (PD).

• Compro software su listati o nastri per ZX Spectrum 48K riguardanti gestione aziende: fatture - IVA con aliquota per registri clienti - fornitori - denunce redditi T.T.; corso Basic al miglior offerente, valido per tutti i M-H-P Comp. Il corso è composto da 56 fascicoli per circa 1000 pagine e non esiste in commercio ed è particolarmente adatto per Atari 400-800. Arnaldo Azzoni - Via Marche, 8 - 20052 Monza - Tel. 039/741385 (ore pasti).

LA POSTA DEI LETTORI

Ho il floppy non le cassette

Sono rimasto soddisfatto per la pubblicazione della vostra rivista, che è molto ben strutturata e propone giochi veramente divertenti.
Avrei comunque un problema. Il mio CBM 64 è dotato di floppy disk e non riesco a registrare i vostri giochi dalla cassetta al disco. Come posso fare? Sicuro di una vostra risposta soddisfacente, allego lire 400 in francobolli per una eventuale risposta privata.

Cristiano Olgiati - (Dairago - Milano)

Amico di Dairago il tuo problema è abbastanza comune per i possessori del CBM, una macchina abbastanza sofisticata e venduta in passato senza la forma di promozione sul prezzo che comprendeva anche il registratore a cassette «dedicato». In effetti quando si affronta una spesa come quella per il CBM 64 sarebbe forse meglio fare un sacrificio di più e comprarsi anche il registratore per poter scambiare con i tanti maniaci del CBM tutti i programmi. Devi sapere, caro Cristiano, che da un nostro personale sondaggio presso tanti nostri amici abbiamo scoperto che su dieci possessori del CBM sono almeno otto quelli che hanno anche il registratore a Cassetta e quindi corri il rischio di trovarti spiazzato.
Abbiamo però considerato con attenzione quanto ci dici e pensiamo di proporre in uno dei prossimi numeri della rivista dedicata al CBM un apposito spazio per insegnare a «passare» i programmi dalla cassetta al disco. È inutile che tu ci abbia inviato 400 lire in francobolli in quanto raramente la redazione risponde privatamente. Abbiamo creato apposta questo spazio per chiacchierare dei nostri problemi con i lettori e non abbiamo alcuna intenzione di fare dei dialoghi a due. Tanto, siamo certi, i discorsi che faremmo in due interessano decine di migliaia di altri amici.

Non si legge molto bene

La scorsa settimana, ho comprato la vostra stupenda rivista per il mio Commodore CBM - 64. Sfogliandola mi sono fermato sull'articolo «Atterraggio sull'asteriode». Dato che questo gioco lo avevo visto spesso nei bar, dove mi è piaciuto molto, avevo l'intenzione di copiare il listato e quindi poterlo giocare anche sul mio computer.
Ma per sfortuna non sono giunto al termine perché ho trovato qualche riga malstampata e quindi non leggibile.

Raphael Fleischer - (Genova)

Pubblichiamo volentieri questa tua lettera perché è stata proprio questa tua lamentela a spingerci a cambiare filosofia nella presentazione dei programmi su listato. Come puoi già vedere da questo numero abbiamo cambiato sistema e mentre prima lasciavamo ai listati lo spazio di due colonne per pagina, adesso appena possiamo cerchiamo di dare ai listati spazio doppio. Come vedi è tutto un problema di spazio, di pagine da dedicare a questo o quel servizio. Ma anche qui Program ha una bella sorpresa che non possiamo ancora rivelare. Se no che sorpresa sarebbe?

TRA UN MESE
IN EDICOLA IL N. 4 DI

SPECIAL PROGRAM

32 PAGINE
A COLORI

CON ALTRI 10 NUOVISSIMI
VIDEOGIOCHI CHE GIRANO
SUL COMMODORE CBM 64
E SULLO SPECTRUM 48K

ASSOLUTAMENTE
DA NON PERDERE!!